

KONAMI
SILENT HILL 4
THE ROOM
www.konami-europe.com
UNITED KINGDOM
Konami of Europe
389 Chiswick High Road
London W4 4AL
FRANCE
Konami of Europe
23, Rue Cambon
75001 Paris
DEUTSCHLAND
Konami of Europe
Berner Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
ESPAÑA
Konami of Europe
C/Pintor Ribera 3
28016 Madrid
NEDERLAND
Konami of Europe
Burglaan 41
7314 BK Apeldoorn
SVERIGE
Konami of Europe
Bondegatan 40
11633 Stockholm
Konami-Helpline-Nummer für Deutschland: 01 90-824 694
(Dieser Service kostet 1,86 Euro/Minute und ist ausschließlich aus Deutschland zu erreichen.
Bitte holen Sie vor dem Anruf die Genehmigung des Rechnungszahlers ein!)
SLES-52445
"PlayStation", "△○✕□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
4012927024898
4012927025024

Vorsichtsmaßnahmen

Dieser Datenträger enthält Software für das PlayStation®2 Computer-Entertainment-System. Verwenden Sie den Datenträger niemals in anderen Systemen, um Schäden zu vermeiden. Dieser Datenträger entspricht den PlayStation®2 Spezifikationen ausschließlich für den PAL-Markt. Er kann nicht in Versionen der PlayStation®2 mit anderen Spezifikationen verwendet werden. Lesen Sie die PlayStation®2 Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung zu gewährleisten. Achten Sie beim Einlegen dieses Datenträgers in die PlayStation®2 darauf, dass die CD mit der bespielten Seite nach unten liegt. Berühren Sie beim Umgang mit dem Datenträger nicht die Oberfläche, sondern nur den Rand. Halten Sie den Datenträger sauber und frei von Kratzern. Falls die Oberfläche schmutzig ist, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Bewahren Sie den Datenträger nicht in der Nähe von Wärmequellen, in direktem Sonnenlicht oder in feuchter Umgebung auf. Verwenden Sie niemals unregelmäßig geformte, gesprungene oder verbogene Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

Gesundheitsschutz

• Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. • Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. • Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion dieses Produktes oder Teilen davon sowie die unerlaubte Verwendung eingetragener Warenzeichen stellen im Allgemeinen eine Straftat dar. PIRATERIE schadet nicht nur rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern, sondern auch den Verbrauchern. Wenn Sie vermuten, dass es sich bei diesem Produkt um eine unerlaubte Kopie handelt, oder andere Informationen über Piraterie von Produkten haben, rufen Sie bitte die nächste Kundendienstnummer an, die Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service Numbers) siehe letzte Seite des Handbuchs.



SLES-52445

1 Spieler • Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) : mindestens 781KB • Kompatibel mit Analogsteuerung: nur Analog Sticks • Kompatibel mit Vibrationsfunktion

Customer Services Numbers

• **Australia** — **1300 365 911**
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Österreich** — **0820 500 535**
0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• **Belgique/België/Belgien** — **011 516 406**
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **Danmark** — **33 26 68 00**
Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.

• **Suomi** — **0600–411911**
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.

• **France** — **0820 31 32 33**
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **Deutschland** — **01805 766 977**
0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• **Ελλάδα** — **00321 0678 2000**
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτού□του□αριθμού□του Τμήματο□Εξυπηρέτηση□Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξη□ υλισμικού των προιόντων PlayStation.

• **Ireland** — **0818 365065**
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Israel** — **09 971170**
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Italia** — **848 82 83 84**
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.

• **Malta** — **21 344700**
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Nederland** — **0495 574 817**
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.

• **New Zealand** — **09 415 2447**
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Norge** — **820 75 050**
Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.

• **Portugal** — **707 23 23 10**
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.

• **España** — **902 102 102**
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.

• **Sverige** — **08 587 822 40**
Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.

• **Suisse/Schweiz/Svizzera** — **0848 84 00 85**
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **UK** — **08705 99 88 77**
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

CREDITS

Director
Scenario Writer
Suguru Murakoshi

Program Director
Kosuke Iwakura

Art Director
Masashi Tsuboyama

Sound Director
Akira Yamaoka

- Programmers -

Engine Program
Kosuke Iwakura

Interface Program
Masayoshi Sato

Player Program
Ken Kudo

Monster Program
Hideyuki Fujii

Stream Program
Kenji Yoshino

Demo Program
Taku Otani

Event Program
Masato Akiyama
Tomohiro Maeyama

Camera Program
Naoto Oshima

Horror Phenomenon Program
Masahiko Saito

Sound Program
Nazuki Matsushita

- Designers -

Monster Design
Masashi Tsuboyama
Masaya Okada
Jun Inoue

Character Design
Chieko Ogura
Naomi Hara
Shingo Yuri
Sachiko Sugawara
Minako Asano
Tomoko Mori

Room Design
Tatsuto Yabe
Hiroko Usuda
Tomoko Morohoshi

Background Design
Takeshi Miura
Masaya Aoyama
Kana Saito
Masayuki Fujiki
Kyohei Yamaguchi
Ryoko Horie

Character Motion
Takahide Murakami
Hideyuki Shin
Sosuke Honda

Drama Animation
Atsushi Tsujimoto
Atsushi Sakamoto
Shiro Kanemori

Logo Design
Mai Kitazawa

- Publicity -
Kaz Nirasawa
Taro Miyake
Morio Kishida
Kanako Nakahara
Yoshinori Hirai
Yoko Yanagisawa
Kazuya Maruyama

- Translation -
Wordbox, Inc.
Wordbox NS CronosJapan K.K.

English Supervisor
Jeremy Blaustein
(Wordbox, Inc.)

- Motion Capture Studio -
Links DigiWorks Sakuratei

- Voice Recording Studio -
OMNIBUS JAPAN

- English Vocals produced by -
ZRO Limit Productions

In association with
Shadow Box Studio

Producers
Yutaka Maseba
Haruyo Kanesaku

Music Supervisor
Joe Romersa

Music
Akira Yamaoka

Lyrics
Joe Romersa

Lyrics(Original)
Hiroyuki Owaku

Vocalists
Mary Elizabeth McGlynn
Joe Romersa

Recording Studio
Magnitude 8 Post,Los Angels,CA

Recording Engineer
Michael McCarty
(Magnitude 8 Post,Los Angels,CA)

Sub-Producer
Akihiro Imamura

Producer
Akira Yamaoka

Executive Producer
Hirotaka Ishikawa

Konami of Europe GmbH

President Konami of Europe
Kunio Neo

Director – Product
Management Division
Dave Cox

Senior European
Brand Manager
Hans-Joachim Amann

Konami of Europe Special Thanks
Christopher Heck
Ralph Champeau
Martine Saunders
Ella Siebert
Sonia Aparicio
Konami (Japan)
Yoshi Aoyagi
Rebecca Varoli Piazza (Halifax)
SIA

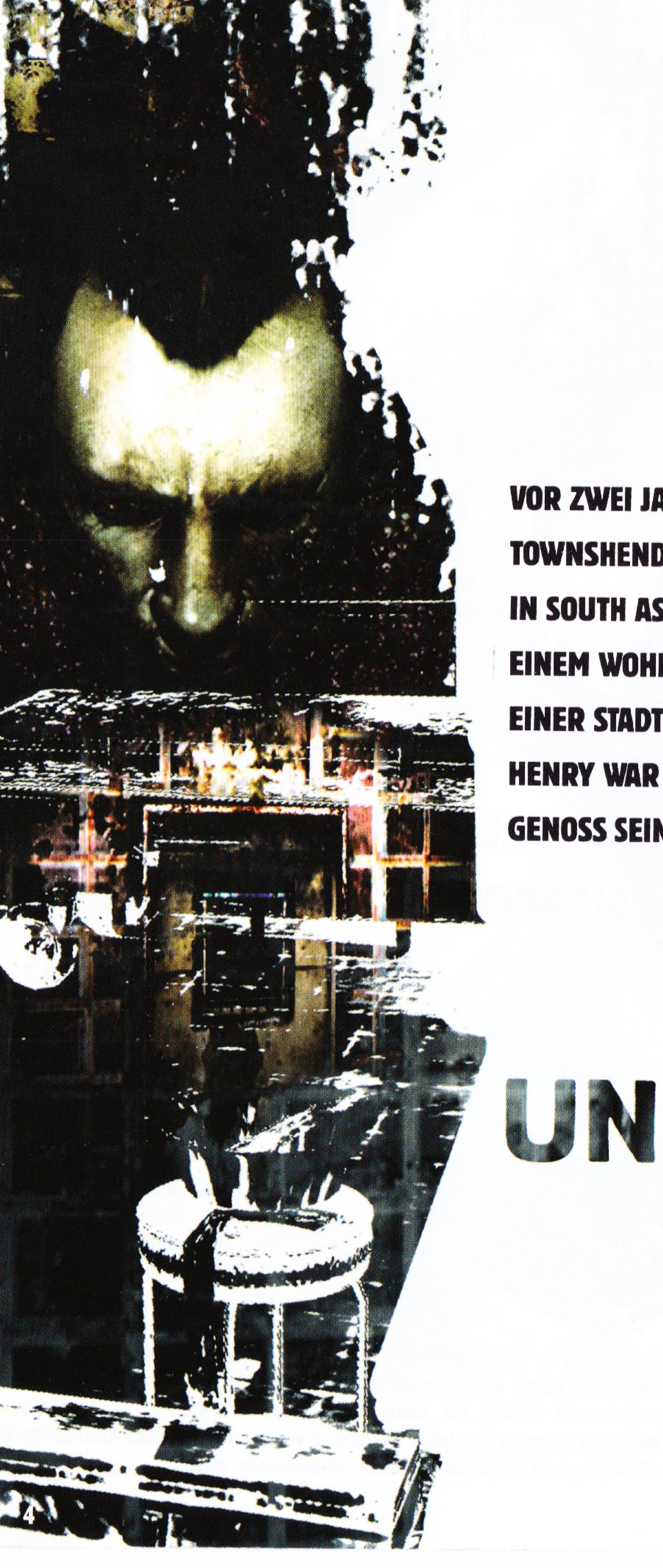
Manual and Packaging Design
identitaet.de

www.silenthill4.net



INHALTSVERZEICHNIS

Vielen Dank, dass Sie sich für SILENT HILL 4: THE ROOM™ von Konami entschieden haben. Bitte lesen Sie sich dieses Handbuch vor Beginn des Spiels aufmerksam durch. Wir empfehlen, dieses Handbuch gut aufbewahren, damit Sie es jederzeit schnell zur Hand haben (Hinweis: Konami stellt keine Ersatzhandbücher bereit). Konami versucht, seine Produkte ständig zu verbessern. Je nach Kaufdatum kann es zwischen den einzelnen Produkten deshalb geringfügige Unterschiede geben.



VOR ZWEI JAHREN ZOG HENRY TOWNSHEND IN APARTMENT 302 IN SOUTH ASHFIELD HEIGHTS EIN, EINEM WOHNBLOCK IN ASHFIELD, EINER STADT MITTLERER GRÖSSE. HENRY WAR ZUFRIEDEN UND GENOSS SEIN NEUES LEBEN.

UND NOC
ETW

WALL MAN

GREEDY WORM



DOCH VOR FÜNF TAGEN PASSIERTE ETWAS SELTSAMES. JEDE NACHT SCHLICH SICH DERSELBE TRAUM IN HENRYS SCHLAF.

VAS ...

ERSTE SCHRITTE



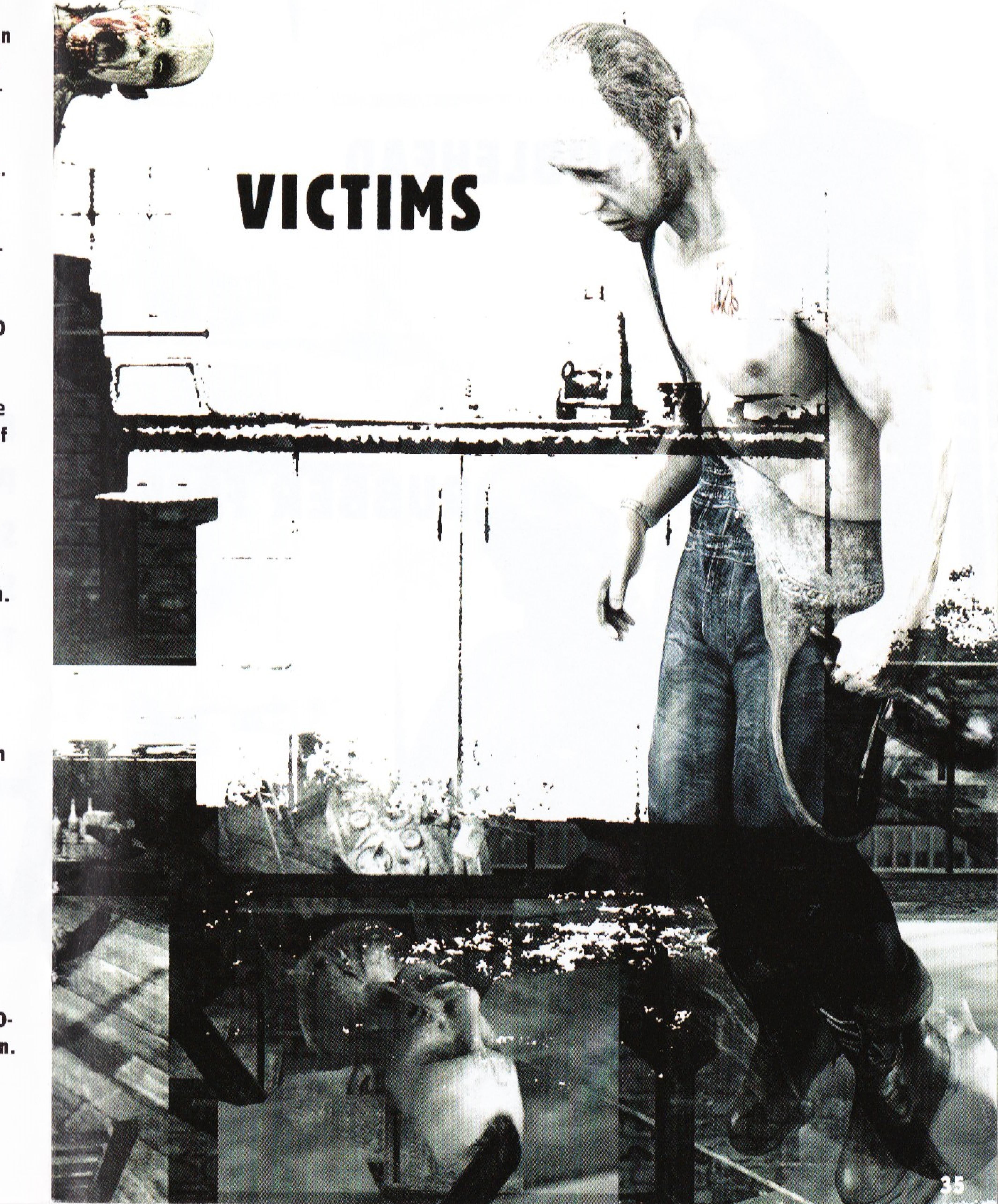
Richten Sie Ihr PlayStation®2 Computer-Unterhaltungssystem gemäß der Anweisungen in der zugehörigen Bedienungsanleitung ein. Schließen Sie bei Bedarf Controller und anderes Zubehör an.
Wir empfehlen, bei eingeschalteter Konsole kein Zubehör einzustecken oder zu entfernen. Achten Sie darauf, dass der MAIN POWER-Schalter (auf der Rückseite der Konsole) EIN geschaltet ist. Drücken Sie auf die ⏻/RESET-Taste. Wenn die ⏻ Kontrollleuchte grün aufscheint, drücken Sie die ⏏ Taste. Daraufhin öffnet sich die DVD/CD-Lade. Legen Sie die CD Silent Hill 4 mit der bedruckten Seite nach oben auf die DVD/CD-Lade.
Drücken Sie die ⏏ Taste erneut, um die Lade zu schließen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und informieren Sie sich in diesem Benutzerhandbuch über die Anwendung der Software. Achten Sie darauf, dass auf der Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) ausreichend Speicherplatz vorhanden ist, bevor Sie mit dem Spiel anfangen.

HINWEIS: Dieses Produkt unterstützt keine digitalen Controller.

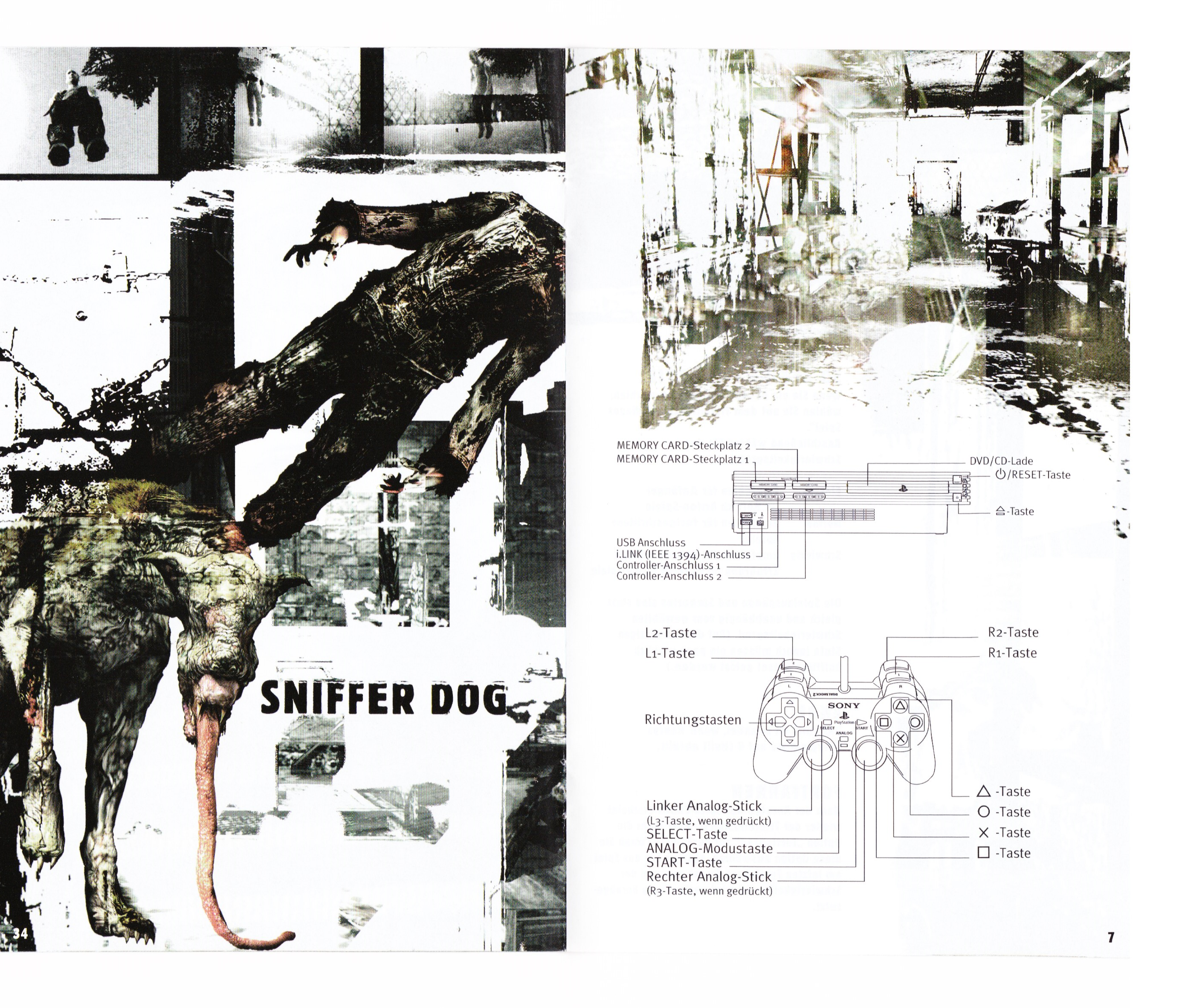
Dieser Titel liegt in den Sprachen Englisch, Französisch, Spanisch, Deutsch und Italienisch vor. Das Menü Optionen enthält einen Bildschirm zur Sprachauswahl. Markieren Sie die gewünschte Sprache mit den Richtungstasten und drücken Sie dann die ⊗-Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Das Spiel lädt beim Start automatisch Daten. Legen Sie Ihre Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) mit den gespeicherten Spieldaten von 'Silent Hill 4' in MEMORY CARD-Steckplatz 1, bevor Sie die Konsole einschalten.

MONSTER



VICTIMS


SNIFFER DOG
MEMORY CARD-Steckplatz 2
MEMORY CARD-Steckplatz 1
DVD/CD-Lade
⏻/RESET-Taste
⏏-Taste
USB Anschluss
i.LINK (IEEE 1394)-Anschluss
Controller-Anschluss 1
Controller-Anschluss 2
L2-Taste
L1-Taste
R2-Taste
R1-Taste
Richtungstasten
△ -Taste
○ -Taste
✕ -Taste
□ -Taste
Linker Analog-Stick
(L3-Taste, wenn gedrückt)
SELECT-Taste
ANALOG-Modustaste
START-Taste
Rechter Analog-Stick
(R3-Taste, wenn gedrückt)

SPIELSTART



SO BEGINNT DAS SPIEL

Wenn Sie ein neues Spiel spielen möchten, wählen Sie auf dem Titelbildschirm „Neues Spiel".
Anschließend wählen Sie den Schwierigkeitsgrad.

Einfach	Empfohlen für Anfänger im Bereich Action-Spiele
Normal	Empfohlen für fortgeschrittene Spieler
Schwierig	Empfohlen für Spieler mit viel Erfahrung im Bereich Action-Spiele

Die Spielausgänge und Szenarios sind stets gleich und unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad. (Auf der schwierigen Stufe jedoch müssen ein paar wirklich knifflige Rätsel gelöst werden.)

ENDE

Das Spiel ist beendet, wenn Henrys Energieleiste auf 0 (Null) abfällt.

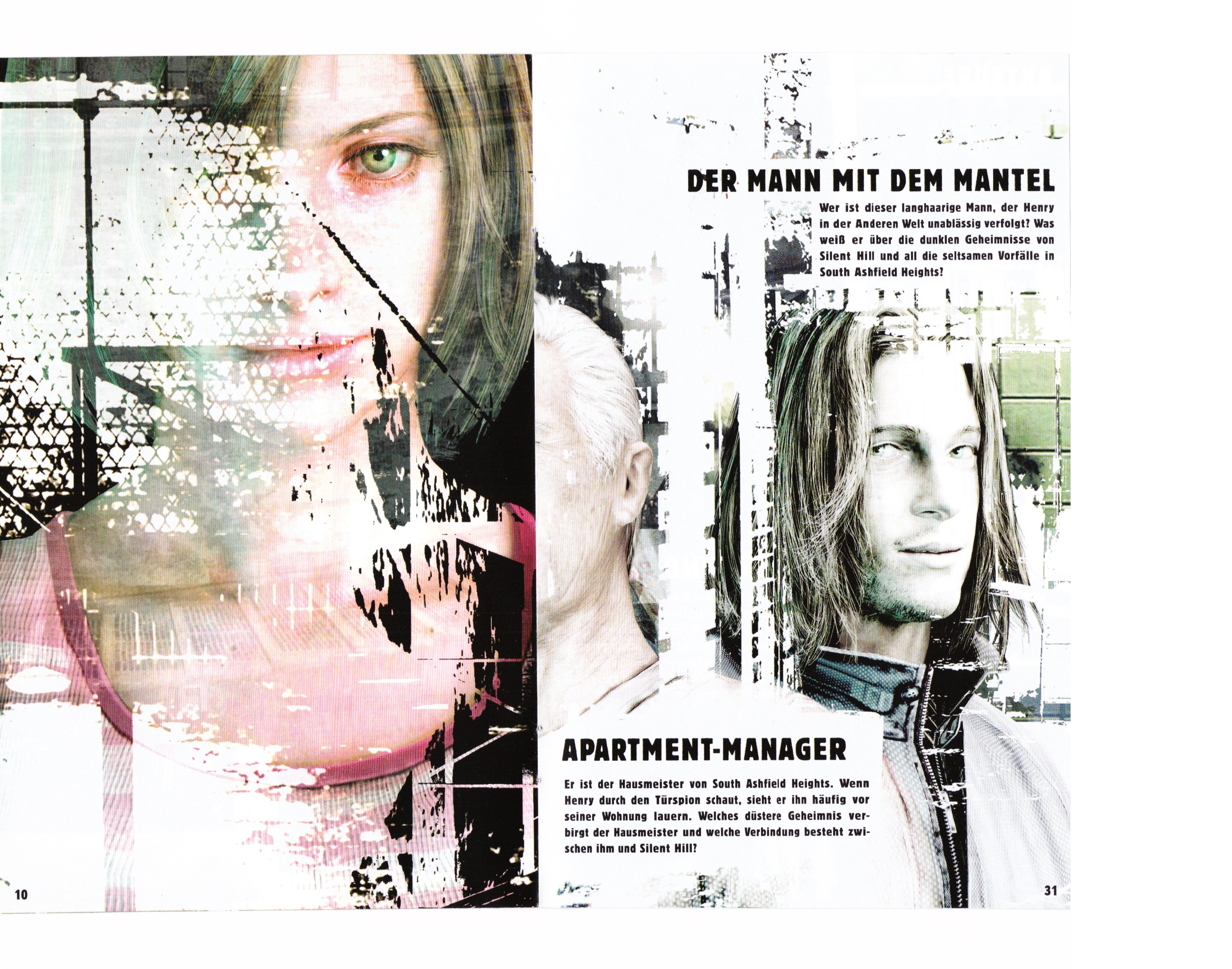
FORTFAHREN

Nach der Anzeige des Spiel-Endes erscheint wieder der Titelbildschirm. Hier steht die Option „Fortfahren" zur Verfügung. Wenn Sie diese Option auswählen, starten Sie das Spiel am letzten Fortfahren-Punkt neu und der Schwierigkeitsgrad wird geringfügig herabgesetzt.



EIN KIND

Henry begegnet diesem geheimnisvollen Jungen an verschiedenen Stellen in der Anderen Welt. Meistens wirkt er ziemlich traurig. Was steckt wohl hinter diesem seltsamen Verhalten? Wer ist der Junge und welche Rolle spielt er in diesem okkulten Drama?



DER MANN MIT DEM MANTEL

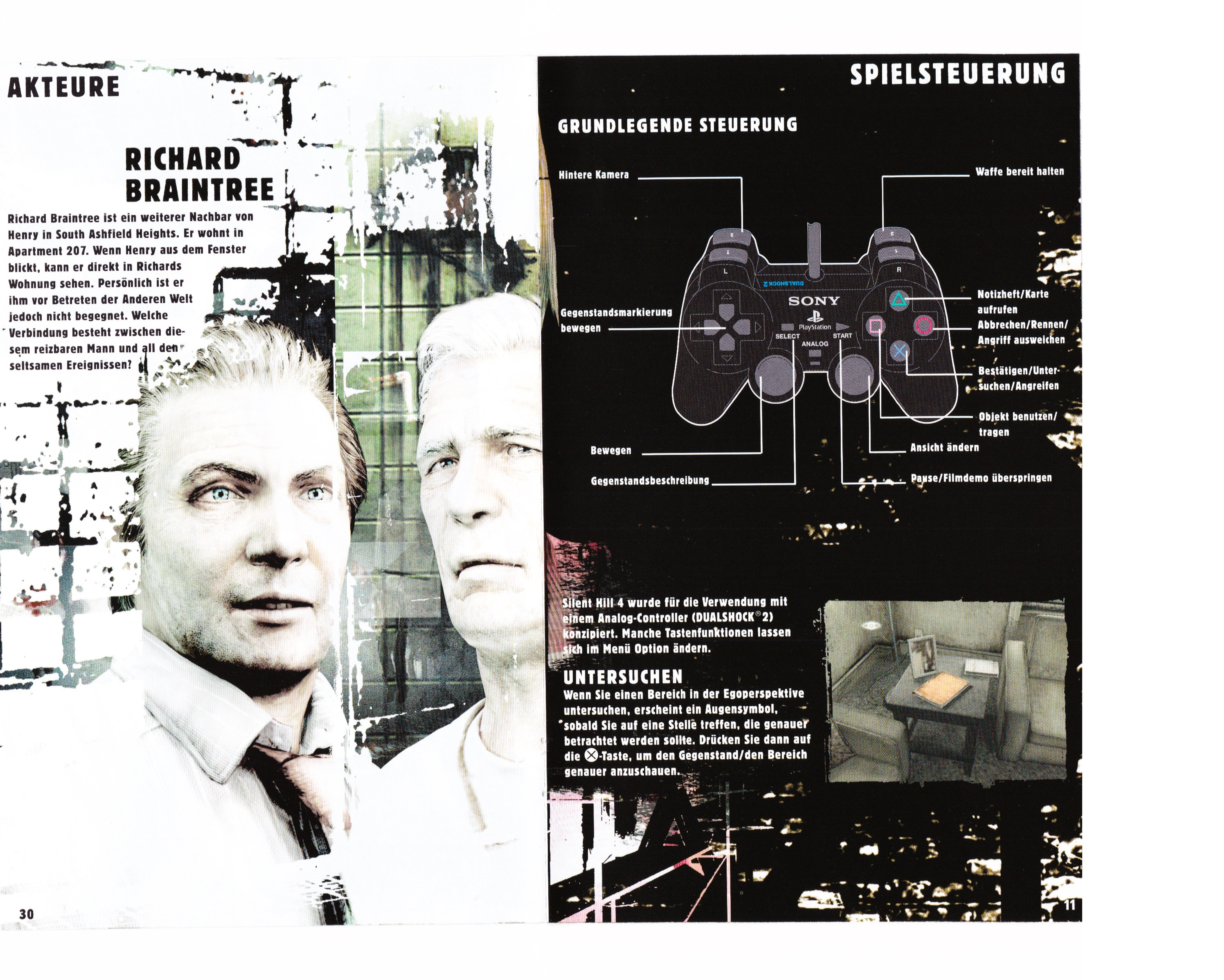
Wer ist dieser langhaarige Mann, der Henry in der Anderen Welt unablässig verfolgt? Was weiß er über die dunklen Geheimnisse von Silent Hill und all die seltsamen Vorfälle in South Ashfield Heights?

APARTMENT-MANAGER

Er ist der Hausmeister von South Ashfield Heights. Wenn Henry durch den Türspion schaut, sieht er ihn häufig vor seiner Wohnung lauern. Welches düstere Geheimnis verbirgt der Hausmeister und welche Verbindung besteht zwischen ihm und Silent Hill?

RICHARD BRAINTREE

Richard Braintree ist ein weiterer Nachbar von Henry in South Ashfield Heights. Er wohnt in Apartment 207. Wenn Henry aus dem Fenster blickt, kann er direkt in Richards Wohnung sehen. Persönlich ist er ihm vor Betreten der Anderen Welt jedoch nicht begegnet. Welche Verbindung besteht zwischen diesem reizbaren Mann und all den seltsamen Ereignissen?



GRUNDLEGENDE STEUERUNG

Silent Hill 4 wurde für die Verwendung mit einem Analog-Controller (DUALSHOCK®2) konzipiert. Manche Tastenfunktionen lassen sich im Menü Option ändern.

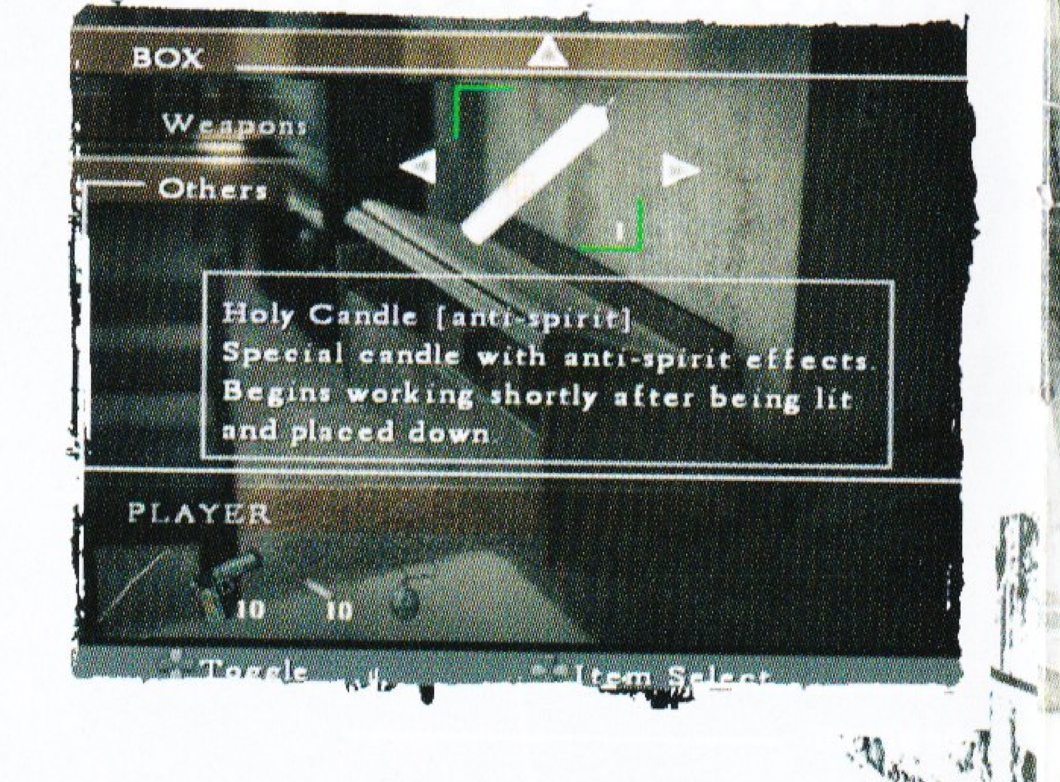
UNTERSUCHEN

Wenn Sie einen Bereich in der Egoperspektive untersuchen, erscheint ein Augensymbol, sobald Sie auf eine Stelle treffen, die genauer betrachtet werden sollte. Drücken Sie dann auf die ⊗-Taste, um den Gegenstand/den Bereich genauer anzuschauen.

ALLGEMEINE FUNKTIONEN

GEGENSTANDSSYMBOLE

Wenn Sie die Richtungstasten oder die ◼-Taste drücken, erscheint am unteren Bildschirmrand ein Gegenstandssymbol. Um einen der aufgeführten Gegenstände zu benutzen oder zu tragen, wählen Sie die gewünschten Objekte mit den Richtungstasten Links und Rechts aus und drücken dann die ◼-Taste.
Sämtliche Gegenstände können in der Truhe, die sich im Wohnzimmer befindet, aufbewahrt werden. Da immer nur eine begrenzte Anzahl an Gegenständen mitgeführt werden kann. Deshalb verschaffen Sie sich einen entscheidenden strategischen Vorteil, wenn Sie nur die notwendigen Gegenstände dabei haben und die übrigen lagern.



SCHLACHT (NUR IN DER ANDEREN WELT)

Der Spieler kann nur in die Schlacht ziehen, wenn er eine Waffe trägt. Ist das der Fall, kann er die Waffe durch Drücken der R2-Taste in Bereitschaft versetzen. Drücken Sie die ⊗-Taste, um den Feind anzugreifen. Wenn Sie bei der Benutzung von Nahkampfwaffen die ⊗-Taste länger gedrückt halten, nimmt die Powerleiste zu und der Schlag fällt bedeutend stärker aus.
Drücken Sie in Bereitschaftshaltung die ◎-Taste, springt der Spieler zurück. Kombinieren Sie diese Taste mit dem Linken Analog-Stick, um nach rechts und links zu springen.





ANDREW DESALVO

Henry begegnet diesem Mann in der Anderen Welt. Er scheint ebenfalls mit dem Kult um Silent Hill in Verbindung zu stehen. Aber wovor hat er solche Angst? Was hat er mit dem schrecklichen Geschehen zu tun?

KARTE (NUR IN DER ANDEREN WELT)

Zu Beginn ist die Karte leer. Je mehr Orte Sie aufsuchen, desto mehr besuchte Orte werden auf der Karte erfasst. Am Ende ist die Karte vollständig. Wichtige Informationen wie z. B. Räume, die Sie betreten können oder Türen, die sich nicht öffnen lassen, werden mit einem roten Zeichen markiert.

WICHTIGER HINWEIS!

Die Karten innerhalb des Spieles weisen die amerikanische Stockwerkbezeichnung auf.
Der Bildschirmtext enthält jedoch zur einfacheren Orientierung die im deutschsprachigen Raum übliche Bezeichnung. Daraus ergibt sich folgendes: 1F=Erdgeschoss, 2F=1. Stock, 3F=2. Stock etc.
Die Bezeichnungen der Kellergeschosse lautet: B1=1. Kellergeschoss, B2=2. Kellergeschoss etc.

NOTIZHEFT

Das Notizheft enthält Aufzeichnungen und allerlei Informationen in einer Datei, die Sie zu jedem Zeitpunkt anschauen können.

ZURÜCKSETZEN

Wenn Sie das Spiel zurücksetzen und zum Titelbildschirm zurückkehren möchten, halten Sie die Tasten L1, L2, R1, R2, SELECT, und START gleichzeitig gedrückt.

DIE WICHTIGSTEN GEGENSTÄNDE



STAHLROHR
Stabiles Stahlrohr, etwa ein Meter lang und einfach zu benutzen.

REVOLVER
Leicht zu benutzen, aber mit etwas wenig Durchschlagskraft..

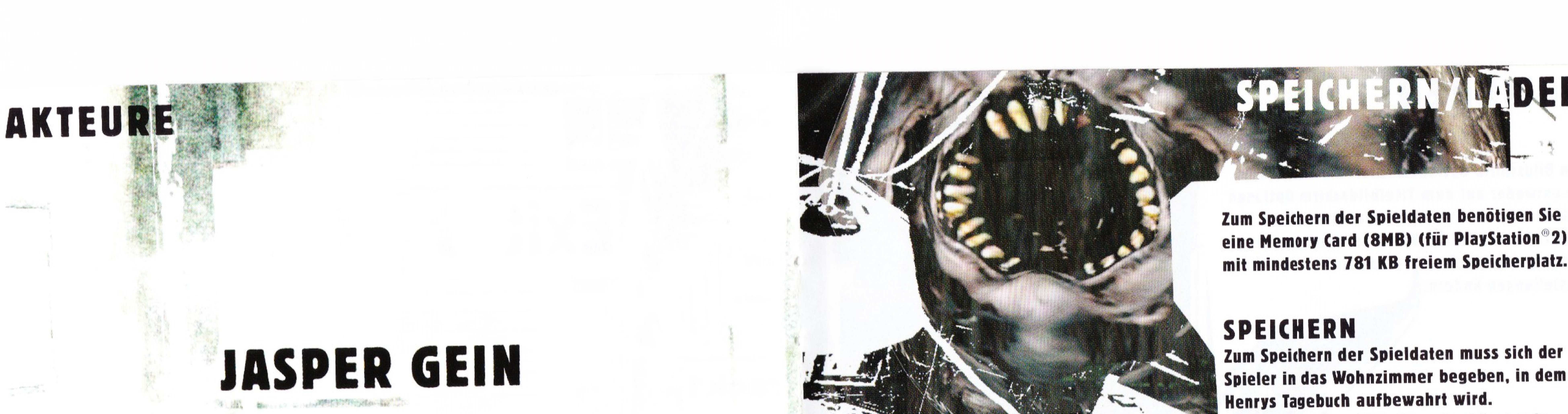
HEILIGE KERZE
Besondere Kerze mit exorzistischen Kräften. Die Wirkungen halten nach einem Blitz für eine Weile an.

HEILIGENMEDAILLON
Das Heiligenmedaillon kann zusätzlich zu einer anderen Waffe getragen werden.
Das Medaillon wehrt Geister ab, wird irgendwann jedoch zerbrechen.

ERSTE-HILFE-KASTEN
Heilt Wunden, stellt zum Teil die Lebensenergie des Spielers wieder her.

JASPER GEIN

Dieser junge Mann neigt zu Selbstgesprächen und brabbelt meistens zusammenhangloses Zeug über den Kult von Silent Hill vor sich her. Als Henry ihm in der Anderen Welt begegnet, reagiert er betroffen auf dessen offensichtliche Verwirrung und Not. Ob hinter Jaspers konfusen, geisteskranken Ausbrüchen mehr steckt? Welches Geheimnis verbindet ihn mit dem mysteriösen Kult?



Zum Speichern der Spieldaten benötigen Sie eine Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) mit mindestens 781 KB freiem Speicherplatz.

SPEICHERN

Zum Speichern der Spieldaten muss sich der Spieler in das Wohnzimmer begeben, in dem Henrys Tagebuch aufbewahrt wird.
Es erscheint der Bildschirm Speichern mit weiteren Anweisungen.

LADEN

Wenn Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden möchten, wählen Sie auf dem Titelbildschirm die Option Laden und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.



OPTIONEN

Den Bildschirm Optionen rufen Sie auf, indem Sie entweder auf dem Titelbildschirm Optionen wählen oder nach der Unterbrechung des Spiels (Pause) die △-Taste drücken. Im Menü Optionen können Sie verschiedene Einstellungen ändern:

HELLIGKEIT
Ändert die Helligkeit des Bildschirms.

BILDSCHIRMPOSITION
Ändert die Position des Spielbildschirms.

SPRACHE
Ermöglicht die Auswahl einer der Sprachen Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch.

UNTERTITEL
Schaltet die Untertitel EIN/AUS.

VIBRATION
Schaltet die Vibration des Controllers EIN/AUS.

SOUND
Schaltet um zwischen Stereo und Mono.



Henry erblickt Cynthia eines Tages bei einem Blick aus dem Fenster. Als er ihr später persönlich begegnet, berichtet sie ihm, dass es sich bei der Anderen Welt um ihre eigene Traumlandschaft handelt. Henry verbringt mit Cynthia eine nur kurze, aber denkwürdige Zeit – danach wird der Kontakt abrupt abgebrochen. Welche Rolle spielt sie bei diesen eigentümlichen Vorgängen?

CYNTHIA VELASQUEZ



MUSIK
Ändert die Lautstärke der Hintergrundmusik.

SOUND-EFFEKTE
Ändert die Lautstärke der Sound-Effekte.

TASTENBELEGUNG
Passt die Spielsteuerung Ihren Wünschen an.

STANDARDSTEUERUNG
Wählen Sie die Standard-Bewegungssteuerung für den Linken Analog-Stick.
Wenn Sie während des Spiels die ◉-Taste drücken, wechseln Sie zwischen Rennen/Gehen.

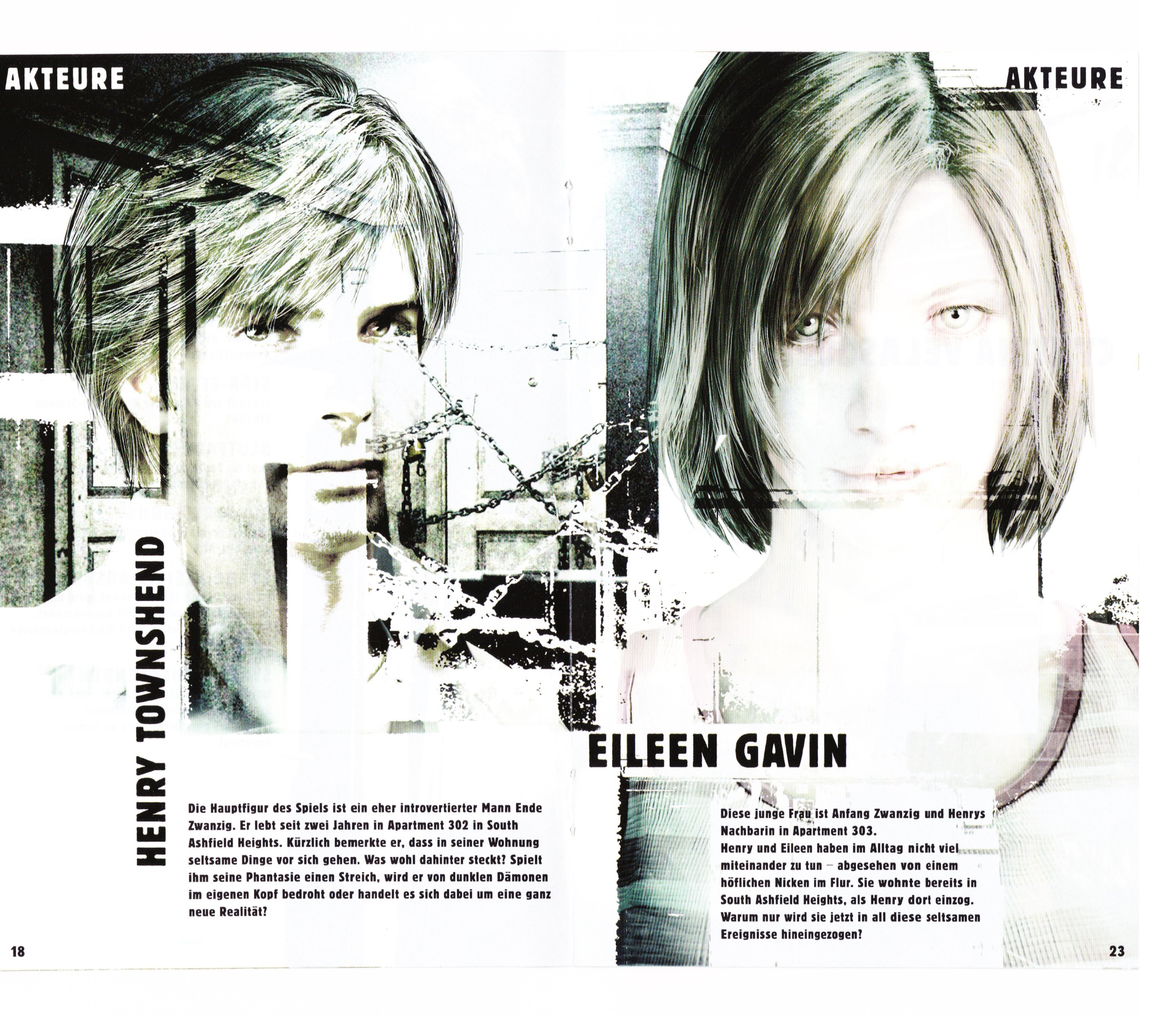
STÖR-EFFEKT
Schaltet den Effekt der Bildschirm-Störung EIN/AUS.

BLUTFARBE
Legt die Farbe des Blutes fest, das in den Kampfszenen erscheint.

KOPFBEWEGUNG
Schaltet in der Egoperspektive die Kopfbewegung EIN/AUS.

ENERGIELEISTE AUSBLENDEN
Ist diese Option EIN geschaltet, wird die Energieanzeige automatisch ausgeblendet.
Ist sie AUS geschaltet, wird die Energieanzeige immer angezeigt.

SYMBOL AUSBLENDEN
Ist diese Option EIN geschaltet, wird das Symbol automatisch ausgeblendet.
Ist sie AUS geschaltet, wird es immer angezeigt.



HENRY TOWNSHEND

Die Hauptfigur des Spiels ist ein eher introvertierter Mann Ende Zwanzig. Er lebt seit zwei Jahren in Apartment 302 in South Ashfield Heights. Kürzlich bemerkte er, dass in seiner Wohnung seltsame Dinge vor sich gehen. Was wohl dahinter steckt? Spielt ihm seine Phantasie einen Streich, wird er von dunklen Dämonen im eigenen Kopf bedroht oder handelt es sich dabei um eine ganz neue Realität?

EILEEN GAVIN

Diese junge Frau ist Anfang Zwanzig und Henrys Nachbarin in Apartment 303.
Henry und Eileen haben im Alltag nicht viel miteinander zu tun – abgesehen von einem höflichen Nicken im Flur. Sie wohnte bereits in South Ashfield Heights, als Henry dort einzog. Warum nur wird sie jetzt in all diese seltsamen Ereignisse hineingezogen?